
PlayStation
TALL
トール　アンリミテッド
HAMSTER
major wave

この度は、「TALL ∞」（トール・アンリミテッド）をお買い上げ頂き、誠にありがとうございます。
ゲームを始める前に、この解説書を必ずお読みください。商品の内容には万全の注意を払っておりますが、
万一誤作動等を起こすような場合がございましたらおそれいりますが弊社までご一報ください。
なお、ゲーム内容や裏技についてのご質問にはお答えできませんので予めご了承ください。

お問い合わせ先：株式会社ハムスター　〒154-0012　東京都世田谷区駒沢2-11-5
FAX : 03-5432-6446　E-mail : support@hamster.co.jp　URL : http://www.hamster.co.jp/
サポート情報・新作情報はホームページでもご覧いただけます。

「TALL ∞」はバベルの塔の建設を目的としたパズルゲームです。
4色に彩られたブロックを増殖させて、天までとどく塔を建設していきましょう。

目次

ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき

メモリーカード（SCPH-1020/別売り）を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の⏻（オン/スタンバイ）/RESETボタンが緑色の状態（オンの状態）で差し、⏻（オン/スタンバイ）/RESETランプを赤色の状態（スタンバイ状態）にする前に抜いてください。別売りの"PlayStation2"専用マルチタップ（SCPH-10090）やマルチタップ（SCPH-1070）を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード 1ブロック

SLPM 87116

ゲームの始め方



タイトル画面でSTARTボタンを押すと、メインメニュー画面が表示されます。
TALL ∞では、3種類のモードで遊ぶことが出来ます。

各モードの説明

NORMAL　GAME

　全８ステージを攻略するモードです。

SCORE　ATTACK

　スコアを競うモードです。

PUZZLE　GAME

　決められた手数で、すべてのブロックを無属性ブロックにするモードです。

TUTORIAL

　ゲームのルールを解説するモードです。

OPTION

　ゲームのデータをメモリーカードへ記録する時の設定を行うモードです。

各モードのメニュー



NORMAL　GAME



SCORE　ATTACK

GAME　START

ゲームスタートします。

GAME　MODE（SCORE　ATTACKのみ）

・TIME　ATTACK

1ステージクリア時のタイムを競います。

・ENDLESS

ゲームオーバーになるまで続くモードです。

DIFFICULTY

ゲームの難易度を設定します。

CHARACTER

操作するキャラクターを選択します。

ＢＧＭ

ゲーム中に流れるＢＧＭを設定します。

ＲＡＮＫ

スコアのランキング画面を表示します。

ＥＸＩＴ

メインメニューを表示します。

オプション



オプション画面

AUTO　SAVE

オートセーブのON・OFFスイッチです。ONにすると、ゲームオーバー時にスコアと各種設定を自動的にメモリカードに記録します。

ＳＡＶＥ

現在のスコアと各種設定をメモリーカードに記録します。

ＬＯＡＤ

前回セーブした時のスコアと各種設定をロードします。

ＴＯＴＡＬＲＡＮＫ

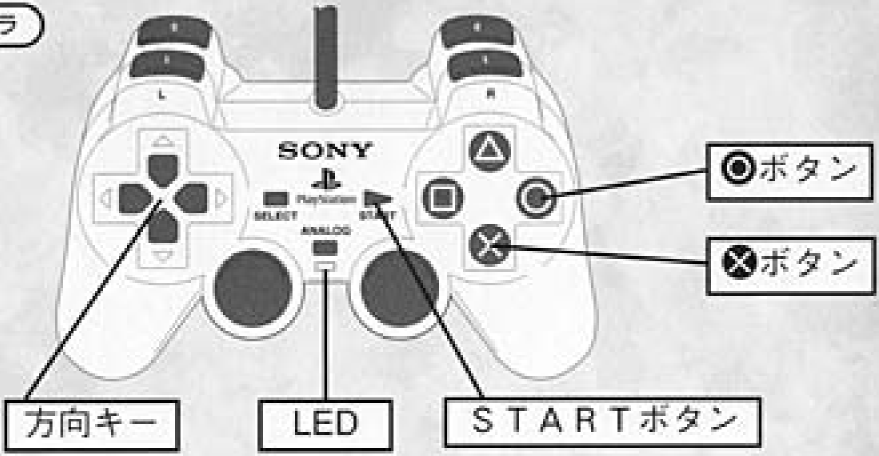
各モードのスコアを見ることが出来ます。

セーブとロードについて

AUTO SAVEをONにすると、ゲームクリアー時とゲームオーバー時に自動的にデータがセーブされます。
メモリーカード内にゲームのデータが存在する場合、ゲーム起動時に自動的にロードされます。
セーブとロードはすべて、メモリーカード差込口１のメモリーカードが対象になります。

操作方法

アナログコントローラ



方向キー　　　　　　：キャラクターや、カーソルの移動に使用します。
◎ボタン　　　　　　：キャラクターがブロックの上に乗っているときに、◎ボタンを押しっぱなしにしていると、ブロックがホールド状態になって、転がすことが出来ます。
選択の決定にも使用します。
⊗ボタン　　　　　　：選択のキャンセルに使用します。
ＳＴＡＲＴボタン：ゲームの一時停止、選択の決定に使用します。

※コントローラでも基本操作方法は同じです。
※デジタルモード（LED消灯）時のみ使用できます。
※本タイトルはアナログコントローラの振動機能には対応しておりません。

ゲーム画面の説明

スコア（獲得点）

連鎖数の表示



青が現在の塔の高さ、赤がボーダーラインの高さ。最上まで青くなるとステージクリアー。青い部分が全て赤くなるとゲームオーバー。

このゲージが一周すると、ボーダーラインが一段上昇

現在までにブロックを転がした回数
ボーナスを獲得出来るブロックの回数

TOTAL　ゲームスタートから現在までの時間

STAGE　現在のステージのスタート時から現在までの時間

ゲームクリアーとゲームオーバーの条件

塔の高さ

塔は１周（１８個）すべてにブロックを敷き詰めると、高さが上昇したことになります。

ブロックを片側だけ積み上げても塔は高くなりません。

ゲームクリアーの方法

塔が規定の高さになるとクリアーします。

ゲームオーバーの条件

塔の高さが、下から迫ってくるボーダーラインに追い抜かれるとゲームオーバーになります。

またすべてのブロックが転がせない状態になるとゲームオーバーです。

ボーダーラインとは？

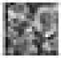
ボーダーラインは、一定の時間で１段ずつ上昇します。

ボーダーラインが上昇する時、塔が揺れ、上昇を知らせる効果音が鳴ります。

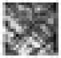
ボーダーラインの上昇スピードは、スコアやブロックの転がした回数で変化します。

ブロックの増殖方法

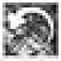
ブロックの種類

 無属性ブロック

どのブロックと接触させても増殖しません。

 色ブロック

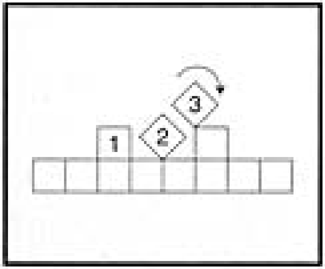
同色部分が接触すると増殖します。

 矢印ブロック

矢印の方向にしか転がす事が出来ません。

1．ブロックの移動

ブロックの上に乗って、◉ボタンを押しながら方向キーの左、右を押すと、ブロックの左右移動が出来ます。
◉ボタンを離すとブロックから降りる事が出来ます。

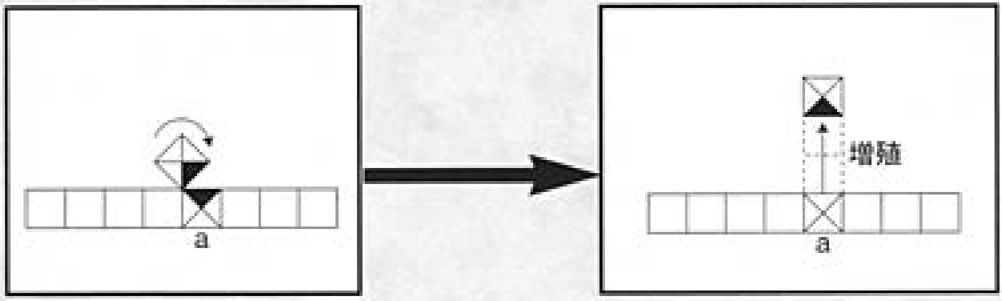


2．特殊なブロックの移動

勢いをつけてブロックを転がすと、ブロックの上にブロックを乗せることが可能です。

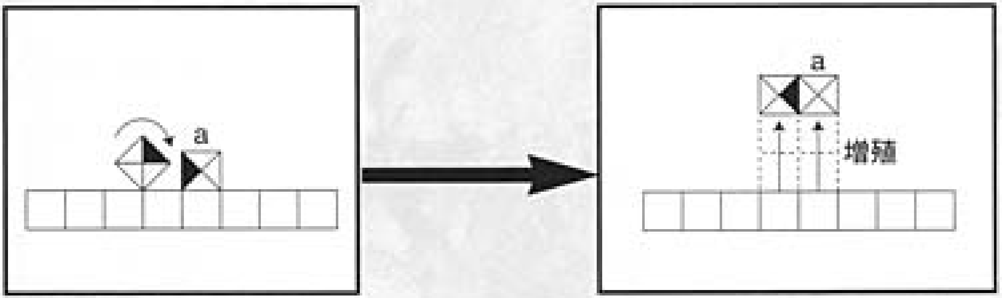
3．色を揃えてブロックを増殖する

ブロックの同色部分を接触させます。
接触させた状態で◎ボタンを離すとブロックが増殖します。
ブロックａはブロック増殖後に無属性ブロックに変化します。



縦に色を合わせる

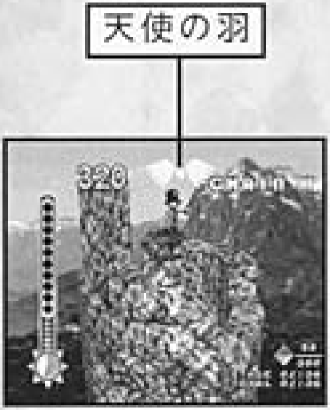
縦に色を合わせると転がしたブロックの足元から２個増加します。



横に色を合わせる

横に色を合わせると、転がしたブロックと隣のブロックの足元から４個増加します。

連鎖テクニック



ブロックが増加した直後に、キャラクターの頭上に天使の羽（エンジェルウイング）が出現します。
天使の羽は、徐々に小さくなり一定時間で消えてしまいます。
天使の羽が出現している間、ブロックを増殖し続ける事によって連鎖します。

・連鎖のメリット

ボーダーラインを下げる効果があります。
２連鎖につき１段ボーダーラインが下がります。

・連鎖によるブロックの出現

連鎖終了後、ボーナスとして連鎖数にみあった数のブロックが出現します。

スコア

・ブロック増加による得点

ブロックが増加すると入手出来る基本的なスコアです。
実際に入手出来るスコアは連鎖数にも関係しています。

基本的なスコアの算出方法

増えたブロックの数×10×連鎖数＝基本スコア

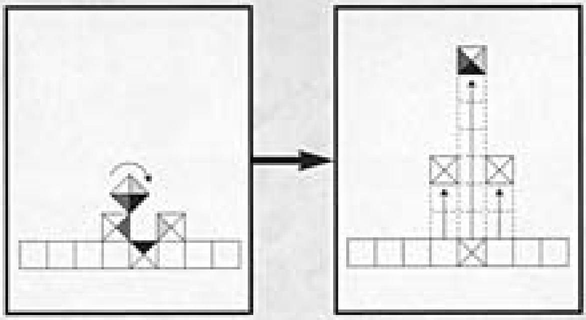
・タイムボーナス

短時間でステージをクリアーするほど多く入手出来るスコアです。

・歩数ボーナス

１ステージの中で、ブロックを転がした数が少ないほどより多くのスコアを入手することが出来ます。
300回以上ブロックを転がすと入手することが出来ません。

ゲームのヒント



一度に複数の色を合わせよう

一度に複数の色を合わせると、一度に多くのブロックが増加し高スコアを獲得することができます。

落下時間を利用しよう

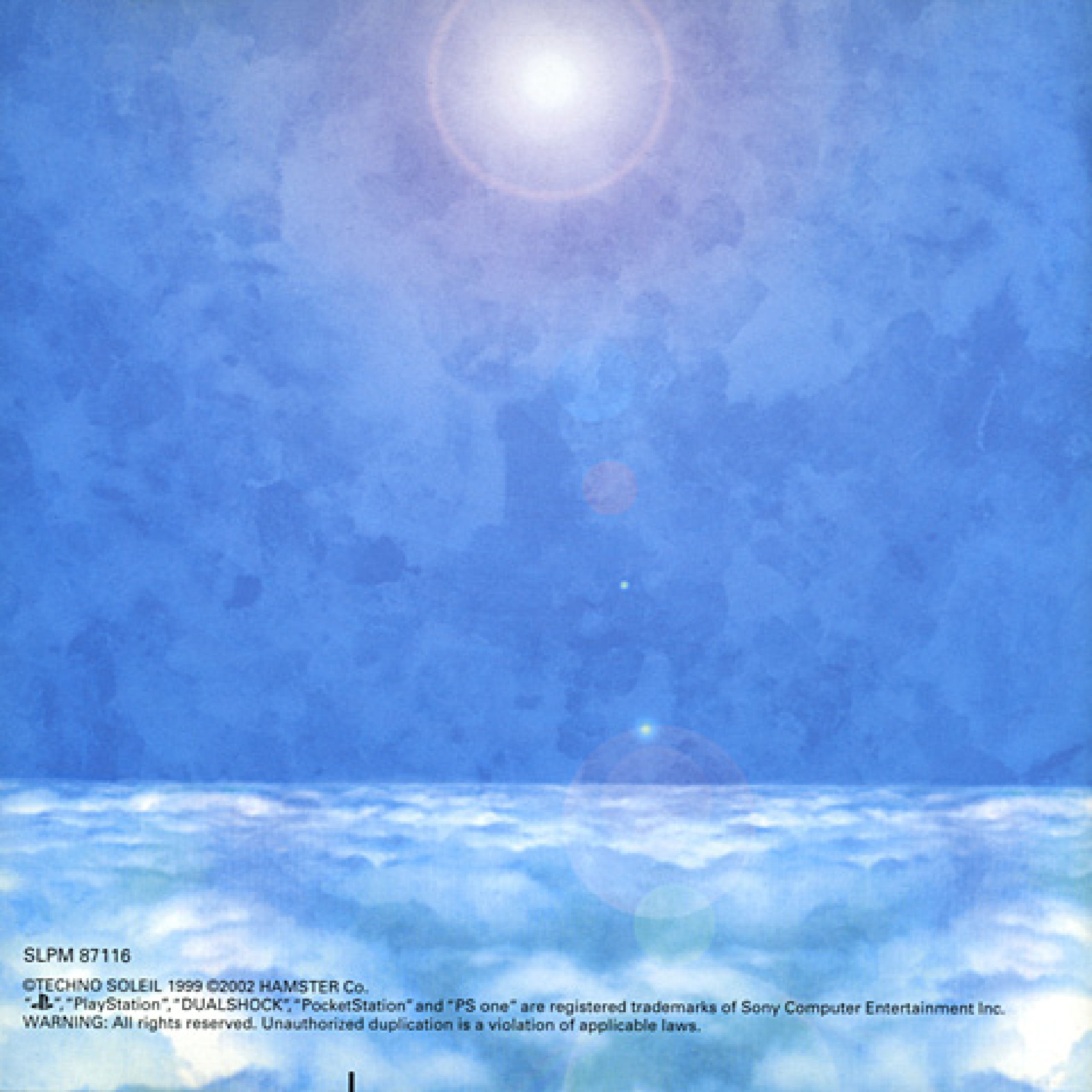
キャラクターが落下している間は、天使の羽が消滅しないので連鎖が狙いやすくなっています。
意図的に段差を作って、高い連鎖数を狙ってみて下さい。

歩数を短縮しよう

ゲームに慣れてきたら、ブロックを転がす回数（歩数）を縮めてみて下さい。
意外と高得点を入手することが出来ます。

使用上のご注意 ●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"、"PlayStation"（PS one）および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様のハードウェアでは使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"および"PS one"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"および"PS one"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープン（△）ボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ（DUALSHOCK）などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになるハードウェアの「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。



SLPM 87116